



## Kūrybinės dirbtuvės bibliotekoje – informaciniame centre „Sumanus, atsakingas vartotojas“

Dalia Kukenienė  
Bibliotekos – informacinio centro vedėja  
Panevėžio rajono Velžio gimnazija

Tikslinė grupė	5-8 klasių mokiniai
Tikslai	<b>Tikslas:</b> atkreipti mokinių dėmesį į saugų elgesį virtualioje erdvėje, paskatinti susimąstyti apie priklausomybę nuo kompiuterio. <b>Uždaviniai:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Mokiniai diskutuos apie gresiančius pavojus virtualiose erdvėse.</li><li>- Susipažins su priklausomybe nuo kompiuterinių žaidimų.</li><li>- Mokiniai atliks praktinius kūrybinius darbus ir juos pristatys gimnazijos bendruomenei.</li></ul>
Naudojami metodai	Pokalbis, praktinės kūrybinės užduotys, situacijos analizė, žaidimas, diskusija ir aptarimas, protų mūšis.
Trukmė	1-2 pamokos.
Reikalingos priemonės	Internetas, multimedija, kompiuteris, seni plakatai, piešimo priemonės.
Aprašymas	<b>Pradžia:</b> pokalbis, skaidrės ( <a href="http://goo.gl/RkF3P7">http://goo.gl/RkF3P7</a> ). <b>Dėstymas:</b> diskusija „Sumanus, atsakingas vartotojas“. Kompiuterinio žaidimo pristatymas ir išbandymas ( <a href="http://www.wildwebwoods.org/popup.php?lang=lt">http://www.wildwebwoods.org/popup.php?lang=lt</a> ). Kūrybinių darbų atlikimas. Parodos pristatymas gimnazijos bendruomenei. <b>Apibendrinimas:</b> mini protų mūšis.